NES-74-FAH

Boxoft Image To PDF Demo. Purchase from
www.Boxoft.com to remove the watermark

FOUR PLAYERS'

TENNIS

FOUR PLAYER GAME

4

JUSQU'À QUATRE JOUEURS

MODE D'EMPLOI
HANDLEIDING

T

Ce sceau est votre assurance que Nintendo a approuvé ce produit et qu'il est conforme aux normes d'excellence en matière de fabrication, de fiabilité et surtout, de qualité. Recherchez ce sceau lorsque vous achetez une console de jeu, des cartouches ou des accessoires pour assurer une totale compatibilité avec vos produits Nintendo.

Nous vous remercions d'avoir choisi la cartouche FOUR PLAYERS' TENNIS★ pour votre Système NES.

Nous vous conseillons de lire attentivement ce manuel d'instruction de façon à tirer le maximum de divertissement de votre jeu, et de le conserver auprès de vous pour vous y reporter par la suite.

TABLE DES MATIERES

Description du jeu 3
Les règles du tennis 5
Comment démarrer 8
Mode Simple 9
Mode Double 11
Mode VS 13
Comment jouer 15
Fonctions spéciales 20

PRECAUTIONS D'EMPLOI

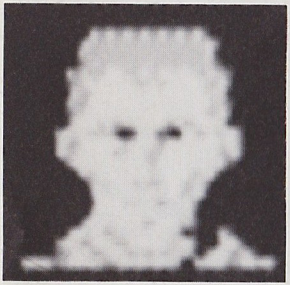
1) Ceci est un jeu de haute précision. Il ne doit pas être rangé dans des endroits soumis à des températures extrêmes. Evitez de le cogner ou de le laisser tomber. Ne le démontez pas.
2) Evitez de toucher aux connecteurs. Ne les exposez pas à l'humidité et ne les salissez pas. Cela pourrait endommager la cartouche et/ou la console NES.
3) Ne le nettoyez pas avec du benzène, des solvants à peinture, de l'alcool ou d'autres produits similaires.
4) En dehors des périodes d'utilisation, rangez la cartouche dans son boîtier de protection.
5) Vérifiez que le connecteur latéral de la cartouche ne comporte aucun corps étranger avant de l'introduire dans votre console NES.
6) Assurez-vous que votre console NES est toujours hors tension avant d'insérer ou de retirer une cartouche.

Remarque: Ayant pour objectif de perfectionner ses produits, Nintendo se réserve le droit de modifier sans préavis les caractéristiques de jeu et la conception de ses systèmes.

TM and ® are trademarks of Nintendo Co., Ltd.
★© 1989, 1991 ASMIK Corporation.
Licensed from ASMIK Corporation to Nintendo Co., Ltd.

© 1992 Nintendo Co., Ltd.

Mark et Nancy sont des joueurs de tennis professionnels de classe internationale — et voilà que vous avez la possibilité de jouer avec eux ! Etant donné que leur statut est déjà défini, vous ne pouvez pas développer leurs aptitudes ni réaliser un coup "miracle". Néanmoins, pour vous tous qui jouez à ce tennis en double pour la première fois, Mark et Nancy doivent absolument concourir puisqu'ils sont dotés des plus hautes compétences à l'échelle mondiale !



Les talents de Mark

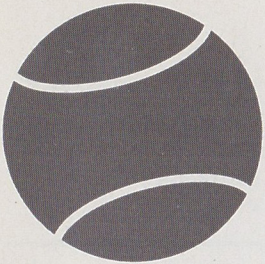
Doué d'une frappe puissante alliant vigueur et rapidité, Mark se distingue par des balles rapides et une grande aisance. Toutefois, il a des difficultés à contrôler ses balles et à leur donner de l'effet.

Les talents de Nancy

D'une grande adresse, elle dépasse tous les autres joueurs quand il s'agit de contrôler ses balles ou de leur donner de l'effet. Mais l'endurance n'est pas son fort, et elle montre en général une certaine fatigue à la fin d'un jeu...

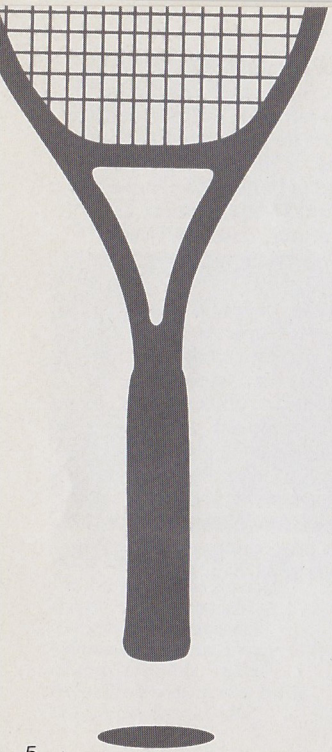
Description du Jeu

Jouez le jeu de vos rêves ! Incarnez Mark ou Nancy et ressentez toute la fièvre des courts tandis que vous affrontez des adversaires de classe internationale en vue de remporter le "Grand Chelem". Mais vous devez déjà jouer l'Asmik Open pour vous qualifier aux quatre principaux tournois suivants : l'Open d'Australie, Roland-Garros, Wimbledon et l'US Open. Jouez en simple contre un camarade ou contre l'ordinateur, ou en double avec Mark ou Nancy pour battre l'ordinateur. Quatre camarades peuvent jouer en même temps !



Four Players' Tennis vous donne la maîtrise totale de la balle. Réalisez un passing-shot croisé ou le long de la ligne, jouez des balles longues à partir de la ligne de fond, faites un service-volée, réussissez un amorti, ou remportez le jeu en frappant un smash à pleine force. Décidez de la vitesse du service et de l'effet de la balle pour réaliser un coup lifté, coupé, amorti ou latéral — tout comme un professionnel. Lorsque vous êtes prêt, faites un coup "miracle", le super coup que vous devez voir pour y croire.

Tandis que vous jouez, Mark et Nancy sont à vos côtés et vous prodiguent leurs conseils à la simple touche d'un bouton. Ils vous montrent comment battre votre adversaire et vous mènent à la victoire. Vous avez la possibilité de créer votre propre joueur qui suivra le rythme de vos progrès. Au début, vous devrez répartir des points entre des forces comme la vitesse, la vigueur, la puissance, l'adresse, la concentration et la technique. Plus vous gagnez, plus vous accumulez de points et plus vous vous imposez comme un joueur qui peut vraiment réussir un ace ! Rejoignez le court avec un professionnel. Avec Four Players' Tennis, plus rien ne vous sépare du Grand Chelem !



LES REGLES DU TENNIS

Le score

Un jeu comporte quatre points: le premier point donne 15, le deuxième 30, le troisième 40 et le quatrième donne le "jeu". Le premier joueur qui fait quatre points remporte le jeu. Si les joueurs sont à égalité à trois points chacun (40), le score est annoncé "deuce" (égalité). Dans ce cas, l'un des deux joueurs doit gagner deux points consécutifs pour remporter le jeu.

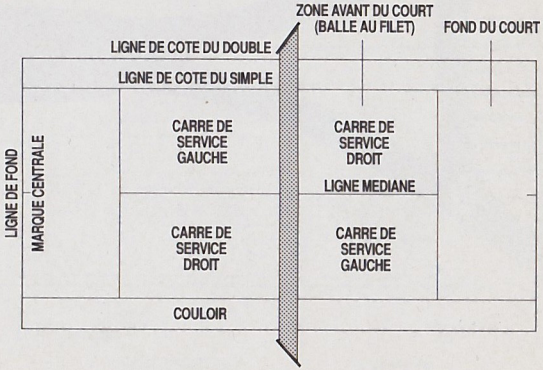
POINT	SCORE	ANNONCE
0	0	**ZERO** (LOVE)
1	15	**QUINZE** (FIFTEEN)
2	30	**TRENTE** (THIRTY)
3	40	**QUARANTE** (FORTY)
4		**JEU** (GAME)

Un set comporte six jeux. Le joueur qui gagne les six premiers jeux et mène par deux jeux au moins remporte le set. Si les joueurs sont à égalité à six jeux chacun (6/6), un tie-break décide de l'issue du set. Le gagnant du tie-break, et donc du set, est celui qui atteint le premier sept points avec un avantage de deux points.

Un match comporte trois sets. Une épreuve masculine comporte en principe cinq sets, mais ce nombre a été réduit pour accélérer la partie. Le joueur qui, le premier, gagne deux sets remporte le match.

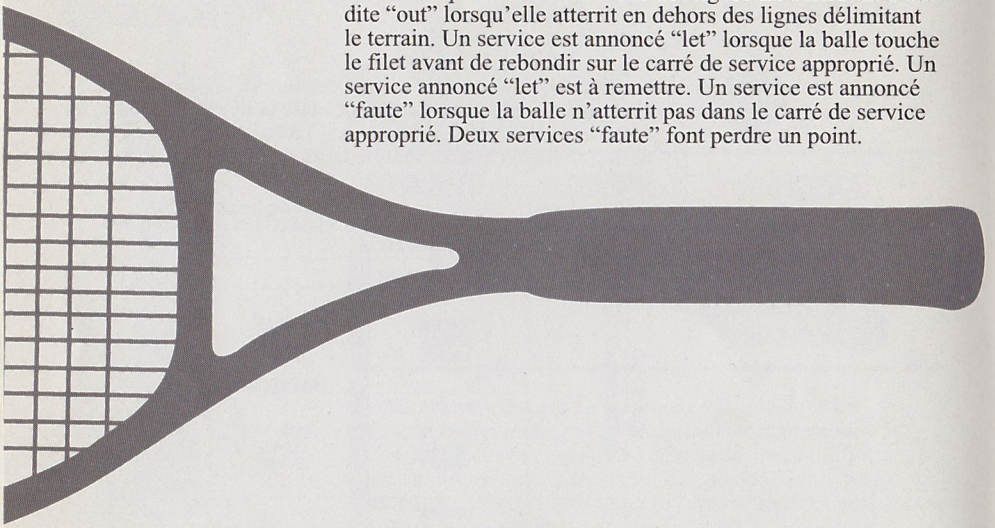
Le service

Le joueur qui doit servir se tient derrière la ligne de fond, alternativement à droite et à gauche de la marque centrale, en commençant à droite à chaque jeu. La balle doit passer par-dessus le filet et atterrir dans le carré de service du côté opposé.



Les Annonces

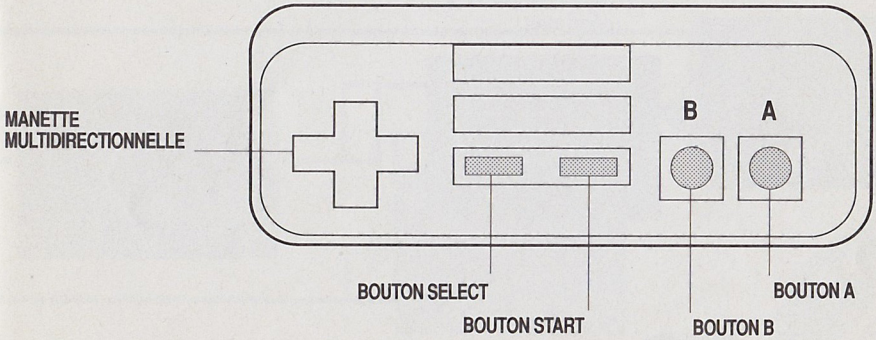
Une balle qui retombe sur l'une des lignes est bonne. Elle est dite "out" lorsqu'elle atterrit en dehors des lignes délimitant le terrain. Un service est annoncé "let" lorsque la balle touche le filet avant de rebondir sur le carré de service approprié. Un service annoncé "let" est à remettre. Un service est annoncé "faute" lorsque la balle n'atterrit pas dans le carré de service approprié. Deux services "faute" font perdre un point.



COMMENT DEMARRER

Tout d'abord, choisissez le mode de jeu désiré. Appuyez sur le Bouton Start lorsque vous êtes sur l'écran Titre, et faites votre choix à l'aide de la manette multidirectionnelle et du Bouton Start.

Simple (Nouveau)
Simple (Continuation)
Double (1P - 1 joueur)
Double (2P - 2 joueurs)
Double (3P - 3 joueurs)
Double (4P - 4 joueurs)
Mode VS



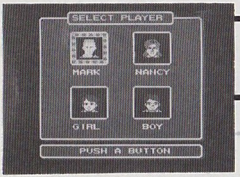
Mode Simple ("New" et "Continue")

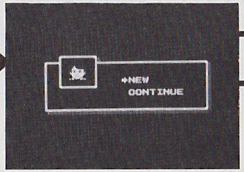
Commencez par choisir votre joueur.
Pour ce faire, utilisez la manette multidirectionnelle et le Bouton A.
Appuyez de nouveau sur A pour continuer.

Mark
Nancy
Girl (Fille)
Boy (Garçon)

Si vous avez spécifié "Boy" ou "Girl", choisissez "New" (Nouveau) ou "Continue". Si vous avez choisi "New" (Nouveau), donnez un nom à la Fille ou au Garçon spécifié.
Utilisez la manette multidirectionnelle et le Bouton A pour sélectionner les lettres. Effacez en vous servant du Bouton B. Appuyez sur A pour continuer.

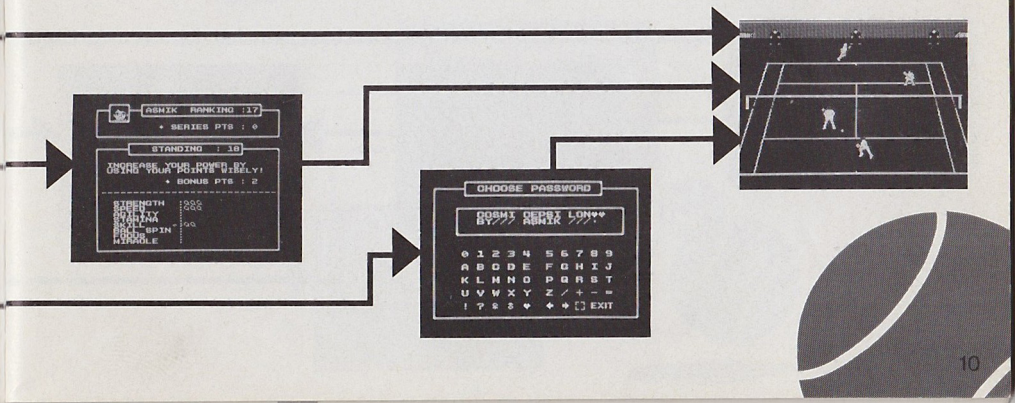
Après avoir donné un nom à votre joueur ou à votre joueuse, répartissez vos points de force.
Reportez-vous à la section "Fonctions spéciales" pour plus de détails.
Utilisez la manette multidirectionnelle et le Bouton A pour faire votre choix. Effacez en vous servant du Bouton B.





Appuyez sur “Continue” si vous voulez utiliser le joueur que vous avez créé. Reportez-vous à la section “Fonctions spéciales” pour plus de détails.
Recopiez l’ensemble des lettres affichées dans le menu “Password” (Mot de passe) auquel vous pouvez avoir accès pendant un jeu en simple. Utilisez la manette multidirectionnelle et le Bouton A pour faire votre choix. Effacez en vous servant du Bouton B. Appuyez sur A pour continuer.

Avant le début du jeu, l’écran affiche le lieu du match, le tableau des têtes de série, les statistiques de votre adversaire, le tableau des résultats et le court.

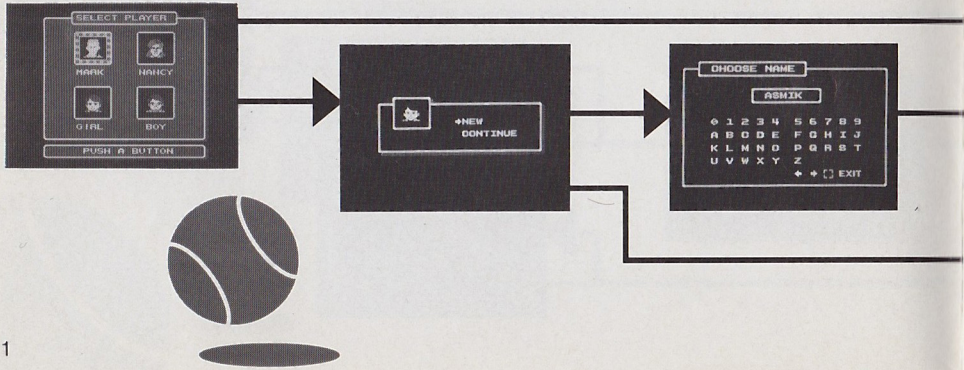


Mode Double (1 à 4 joueurs)

Choisissez votre joueur. Pour plus de détails, reportez-vous à la section Mode Simple. En mode Double 1P (1 joueur), vous jouez avec l'ordinateur.

Si vous avez spécifié "Boy" ou "Girl", choisissez "New" ou "Continue". Si vous avez choisi "New" (Nouveau), donnez un nom à votre Garçon ou à votre Fille. Pour plus de détails, reportez-vous à la section Mode Simple.

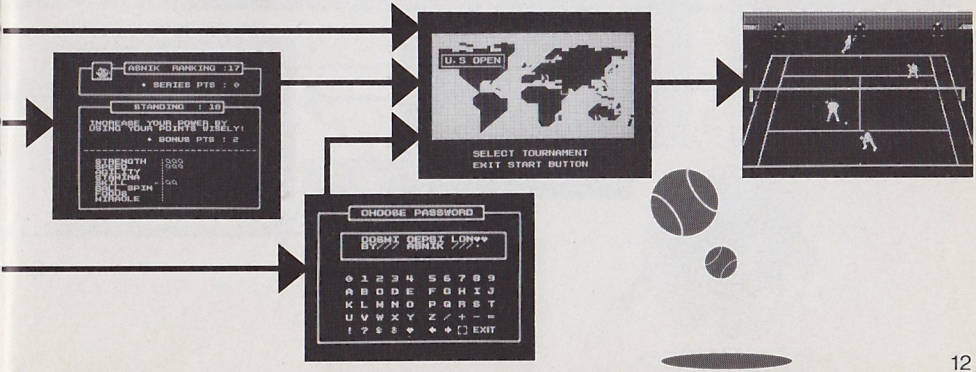
Après avoir donné un nom à votre joueur ou à votre joueuse, répartissez vos points de force. Reportez-vous à la section Mode Simple et à la section "Fonctions spéciales" pour plus de détails.



Si vous avez choisi "Continue", introduisez votre mot de passe.
Pour plus de détails, reportez-vous à la section Mode Simple.

Choisissez le lieu du tournoi.
Utilisez les Boutons Select et Start pour faire votre choix : Open d'Australie, Roland-Garros, Wimbledon, US Open.

Avant le début du jeu, l'écran affiche le lieu du match, le tableau des têtes de série, les statistiques de votre adversaire, le tableau des résultats et le court.

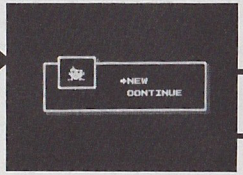


Mode Versus (en simple seulement)

Choisissez votre joueur. Pour plus de détails, reportez-vous à la section Mode Simple.
Si vous avez spécifié "Boy" ou "Girl", choisissez "New" ou "Continue".

Si vous avez choisi "New", donnez un nom à votre Garçon ou à votre Fille. Pour plus de détails, reportez-vous à la section Mode Simple.
Aprés avoir donné un nom à votre joueur ou à votre joueuse, répartissez vos points de force.

Reportez-vous à la section Mode Simple pour plus de détails.
Si vous avez choisi "Continue", introduisez votre mot de passe. Pour plus de détails, reportez-vous à la section Mode Simple.



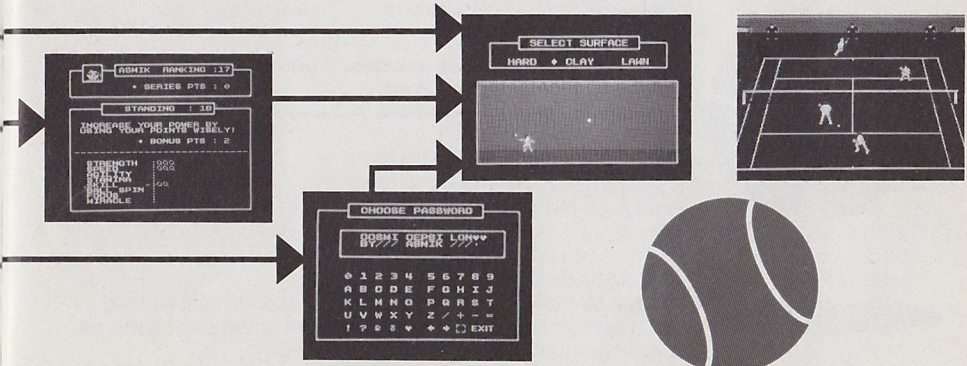
Choisissez la surface du court.
Utilisez le Bouton Select pour faire votre choix. Appuyez sur Start pour continuer.

Hard (Surface dure) - rebond haut, balle rapide, avantage les joueurs au filet.

Clay (Terre battue) - rebond plus bas, ralentit la balle, désavantage les joueurs au filet.

Grass (Gazon) - rebond bas, balle rapide, avantage les joueurs au filet.

Avant le début du jeu, l'écran affiche les statistiques de vos adversaires, le tableau d'affichage et le court.



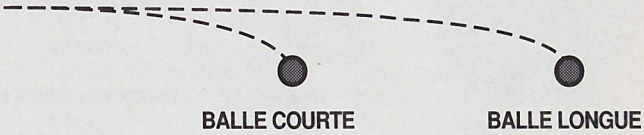
COMMENT JOUER

Utilisation des commandes

MANETTE MULTIDIRECTIONNELLE	BOUTON A	BOUTON B	A + B
Déplacement du joueur	Lancer en l'air, Service rapide	Lancer en l'air, Service lent	Saut, Vitesse Miracle
	Coup après rebond, Volée, Smash	Lob	

Contrôle de la vitesse du service.
Appuyez sur le Bouton A ou B pour lancer la balle en l'air, puis appuyez sur le Bouton A pour faire un service rapide, ou sur le Bouton B pour faire un service lent.

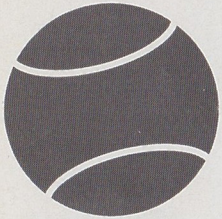
Contrôle de la force de vos coups après rebond.
La durée de l'appui sur le Bouton A détermine la force du coup. Plus l'appui est prolongé, plus la balle sera longue et vice versa.



Contrôle de la direction de vos coups après rebond.
Pour un coup droit, si la balle est frappée à l'avant du joueur, elle va à gauche ; si elle est frappée à l'arrière du joueur, elle va à droite. Si elle est frappée en retard, elle vole dans le filet. En outre, si la balle est frappée tout près du joueur, elle vole à gauche, et si elle est frappée loin du joueur, elle vole à droite. La situation est inversée lorsqu'il s'agit d'un revers.

COMMENT JOUER

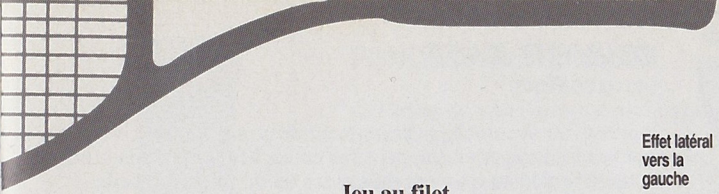
Utilisation des commandes

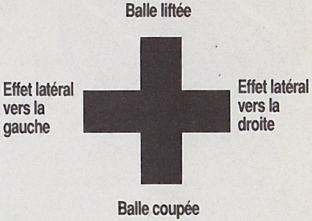


MANETTE MULTIDIRECTIONNELLE &	BOUTON A	BOUTON B	MANETTE MULTIDIRECTIONNELLE & (A+B)
↑ Balle liftée	Service rapide	Service lent	←→ Balle en piqué, Spirale Miracle
↓ Balle coupée			↑ Retour de balle Miracle
←→ Effet latéral	Coup après rebond, Volée, Smash	Lob	↓ Lob Miracle
			↖↗ Eclatement Miracle

Lobs

Appuyez sur le Bouton B. Vous pouvez contrôler la force, la direction et l'effet de vos lobs comme dans le cas des coups après rebond.

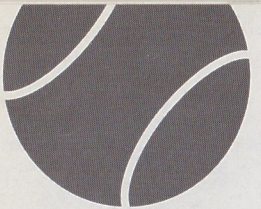




Jeu au filet
Lorsque vous vous rapprochez du filet, vous pouvez réaliser soit une volée, soit un smash, suivant la hauteur de la trajectoire de la balle. N'appuyez pas trop longtemps sur le Bouton A, sinon la balle sortirait de la ligne de fond.

Donner de l'effet
Au moment de la frappe de la balle, vous pouvez utiliser la manette multidirectionnelle pour donner de l'effet à votre service ou à votre reprise. Appuyez sur la manette multidirectionnelle au moment où vous appuyez sur le Bouton A ou B, ou juste après.

Incidence de l'effet sur la trajectoire de votre balle
Un coup lifté envoie la balle plus haut par-dessus le filet, et la fait descendre ensuite rapidement vers le sol et rebondir très haut après avoir touché terre.
Une balle coupée fait "planer" la balle en l'air alors qu'elle perd de la vitesse, et la fait très peu rebondir après avoir touché terre.
Un effet latéral incurve la trajectoire de la balle dans la direction désirée.



COMMENT JOUER

Les coups Miracle

Après avoir accumulé suffisamment de points miracle, vous pouvez les utiliser en frappant des coups Miracle. Utilisez ces coups Miracle au moment du service ou du retour de balle. Pour ce faire, appuyez sur les Boutons A et B en même temps que sur la manette multidirectionnelle.

Retour de balle Miracle - renvoie la balle sans même la toucher.

Lob Miracle - la balle lobée disparaît dans le ciel, pour revenir à la grande surprise de vos adversaires.

Spirale Miracle - la balle monte en spirale dans les airs.

Eclatement Miracle - votre balle semble se scinder en une myriade de balles.

Vitesse Miracle - un retour d'une vélocité aveuglante.

FONCTIONS SPECIALES

Création de votre propre personnage (en Mode Simple seulement).
Ce jeu vous permet de créer votre propre personnage. Vous commencez par choisir "Boy" ou "Girl" pour créer votre joueur ou votre joueuse. Vous recevez au début 20 points à répartir entre 8 catégories de force. Chaque fois que vous remportez un jeu, 4 à 12 points de prime vous sont attribués, qui vous servent à améliorer le profil de votre joueur.

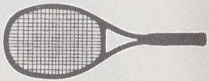
8 Catégories de Force

- **Strength (Force)** - augmente la vitesse des balles.
- **Speed (Vitesse)** - augmente la vitesse des déplacements.
- **Agility (Adresse)** - accélération et rapidité.
- **Stamina (Vigueur)** - plus grande énergie physique pour les trois catégories précédentes.
- **Skill (Habileté)** - augmente l'angle de frappe.
- **Ball Spin (Effet)** - augmente l'effet donné à la balle.
- **Focus (Concentration)** - plus grande énergie mentale pour les deux catégories précédentes.
- **Miracle** - possibilité d'opérer des prodiges : vous en avez besoin pour réaliser les coups Miracle.

Mot de passe
Le profil de votre joueur est conservé dans un mot de passe. Pendant le jeu, vous pouvez vous reporter à votre mot de passe en appuyant sur Select, en choisissant “Password” (Mot de Passe) avec la manette multidirectionnelle, puis en appuyant sur le Bouton A. Vous devez recopier l’ensemble des signes, que vous introduirez en réponse à un message en Mode “Continue”.

Conseils
Mark ou Nancy se tiennent constamment à vos côtés pour vous conseiller. Appuyez sur Select pendant le jeu, choisissez “Advice” (Conseil) avec la manette multidirectionnelle, et appuyez sur le Bouton A.

Vérifiez, d’un seul coup d’oeil, votre classement ATP en cours et les progrès de votre joueur.
Appuyez sur Select pendant le jeu ; choisissez “Ranking” (Classement) ou “Status” (Position) avec la manette multidirectionnelle, et appuyez sur le Bouton A.



⚠ ATTENTION ⚠

A NE PAS UTILISER SUR UN RETROPROJECTEUR OU TELEPROJECTEUR

Ne branchez pas votre console Nintendo Entertainment System (NES) sur un télé ou rétroprojecteur. L'écran de projection pourrait être détérioré de facon permanente notamment si la scène à l'écran est immobile. Des dégâts similaires peuvent se produire si vous mettez votre jeu sur Pause. Nintendo décline toute responsabilité si vous utilisez une console Nintendo avec un rétroprojecteur. Cette situation n'est pas due à un défaut de la console Nintendo ou des logiciels NES. Toute image fixe ou répétée causerait les mêmes dégâts. Ayez l'obligeance de contacter votre fabricant ou revendeur de TV pour plus de détails.

FRANCE SEULEMENT

GARANTIE LIMITEE A 90 JOURS

Nintendo Entertainment System GAME PAKS (Cartouches)

BANDAI S.A. ("BANDAI") garantit la présente cartouche NINTENDO contre tout défaut durant une période de 90 jours à compter de la date d'achat. Si un défaut de fabrication apparaît pendant la période de garantie, BANDAI réparera ou remplacera gratuitement la cartouche défectueuse.

Pour faire jouer cette garantie, veuillez retourner la cartouche à votre revendeur NINTENDO avec votre facture d'achat.

Les cartouches retournées sans factures ou après expiration de la durée de la garantie seront au choix de BANDAI, soit réparées soit remplacées à la charge du client.

Cette garantie ne jouera pas si la cartouche a été endommagée par négligence, accident, usage abusif, ou si elle a été modifiée après son acquisition.

Pour toute information sur cette cartouche ou sur les jeux NINTENDO, appelez: 16 (1) 34.48.98.18.

BELGIQUE ET LUXEMBOURG SEULEMENT

GARANTIE LIMITEE A 90 JOURS

Nintendo Entertainment System GAME PAKS (Cartouches)

BANDAI B.V. («BANDAI») garantit à l'acheteur, premier utilisateur, que la NINTENDO GAME PAK («Cartouche») ne comporte aucun défaut de matériau ou d'exécution durant une période de 90 jours à compter de la date d'achat. Si un défaut couvert par cette garantie apparaît durant cette période, BANDAI soit réparera soit remplacera gratuitement, à son choix, la cartouche défectueuse.
Pour faire jouer cette garantie, retournez la cartouche à votre revendeur NINTENDO ou expédiez-la en recommandé et port payé accompagnée d'un double de votre facture d'achat à:

BANDAI B.V.
Nintendo Service - Monteur
Trade Mart, B.P. 271
1020 Bruxelles
Belgique

Les cartouches retournées sans le double de la facture d'achat ou après expiration de la durée de la garantie seront, au choix de BANDAI ou réparées ou remplacées à la charge du client, suivant le tarif prévu pour les réparations non couvertes par la garantie. A cet effet, appelez BANDAI/Nintendo Service au no. 02-478.90.48 pour connaître le montant qui vous sera facturé.

Cette garantie ne jouera pas si la cartouche a été endommagée par négligence, accident, usage abusif, ou si elle a été modifiée après acquisition.

Dit zegel waarborgt u, dat dit produkt door Nintendo is gecontroleerd en dat het qua constructie, betrouwbaarheid en entertainmentwaarde volledig aan onze hoge kwaliteitseisen voldoet. Let bij het kopen van spellen en accessoires altijd op dit zegel, zodat u verzekerd bent van een goed werkend Nintendo-systeem.

Hartelijk dank voor het kiezen van deze cassette met FOUR PLAYERS' TENNIS*voor je Nintendo Entertainment System.

Lees deze handleiding goed door, want dan heb je het meeste plezier van dit spel. Bewaar hem ook om er later iets in op te zoeken.

INHOUD

Over het spel 27
Spelregels van tennis 29
Hoe je begint 32
Enkelspel-stand ("New" & "Continue") 33
Dubbelspel-stand (1-4 spelers) 35
"VS"-stand (alleen enkelspel) 37
Hoe je het speelt 39
Speciale extra's 44

VOORZORGSMAATREGELEN

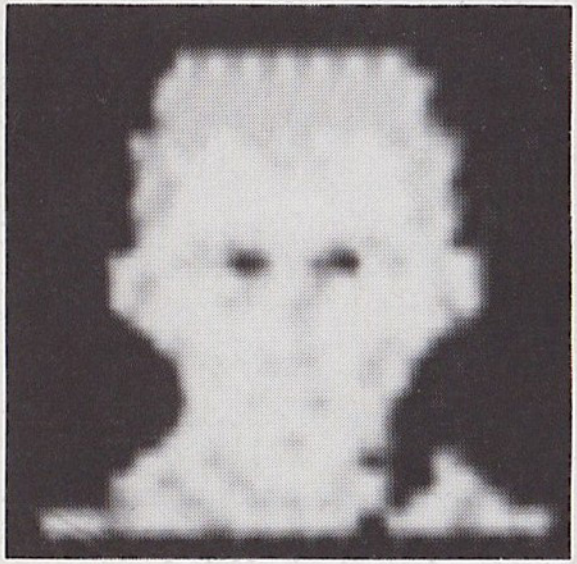
1) Deze cassette is een precisieprodukt. Bewaar hem daarom nooit op extreem warme of koude plaatsen. Sla of stoot er niet tegen, laat hem niet vallen en haal hem nooit uit elkaar.
2) Raak de elektrische contacten niet aan en voorkom dat deze nat of vuil worden, want dat kan schade aan de cassette en/of het Control Deck veroorzaken.
3) Maak de cassette nooit schoon met wasbenzine, terpentine, alcohol of andere vluchtige stoffen.
4) Bewaar de cassette in zijn doosje als hij niet in gebruik is.
5) Controleer steeds of er geen vuil of stof aan de elektrische contacten van de cassette zit voordat deze in het Control Deck wordt gestoken.
6) Let er op dat het Nintendo Entertainment System uit staat als deze cassette er in wordt gedaan of er uit wordt gehaald.

N.B.: Gezien ons voortdurende streven naar produktverbetering kunnen het ontwerp en de specificaties van het Nintendo Entertainment System zonder voorafgaande aankondiging worden gewijzigd.

TM and ® are trademarks of Nintendo Co., Ltd. ★© 1989, 1991 ASMIK Corporation.
Licensed from ASMIK Corporation to Nintendo Co., Ltd.

© 1992 Nintendo Co., Ltd.

Mark en Nancy zijn de sterkste professionele tennisspelers ter wereld - en dit is nu je kans met ze te spelen! Omdat hun vaardigheden al vast staan, kun je die niet verbeteren en kun je ze ook geen "Wonderklap" geven. Maar degenen die Four Players' Tennis voor het eerst spelen moeten beslist met Mark en Nancy de baan op gaan, omdat zij kwaliteiten van wereldklasse hebben!



Mark's talenten

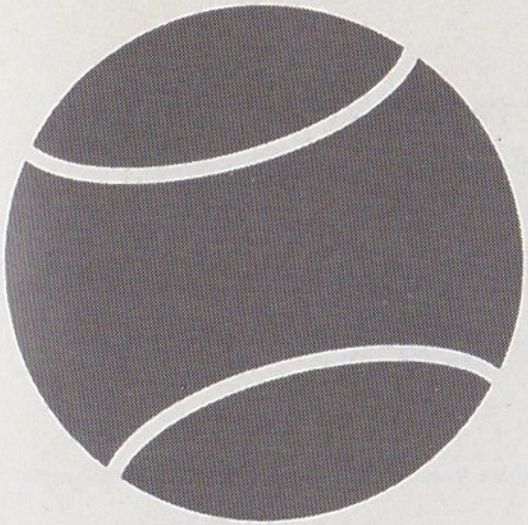
Hij slaat hard, heeft uithoudingsvermogen en is snel. Mark is ook heel goed met snelle ballen en erg lenig. Hij heeft echter problemen met goed gecontroleerde ballen en boogballen.

Nancy's talenten

Een fantastische speelster die iedereen overtreft met zowel gecontroleerde ballen als boogballen. Maar uithoudingsvermogen is niet haar sterkste punt. Ze wordt meestal moe in de laatste fase van een wedstrijd...

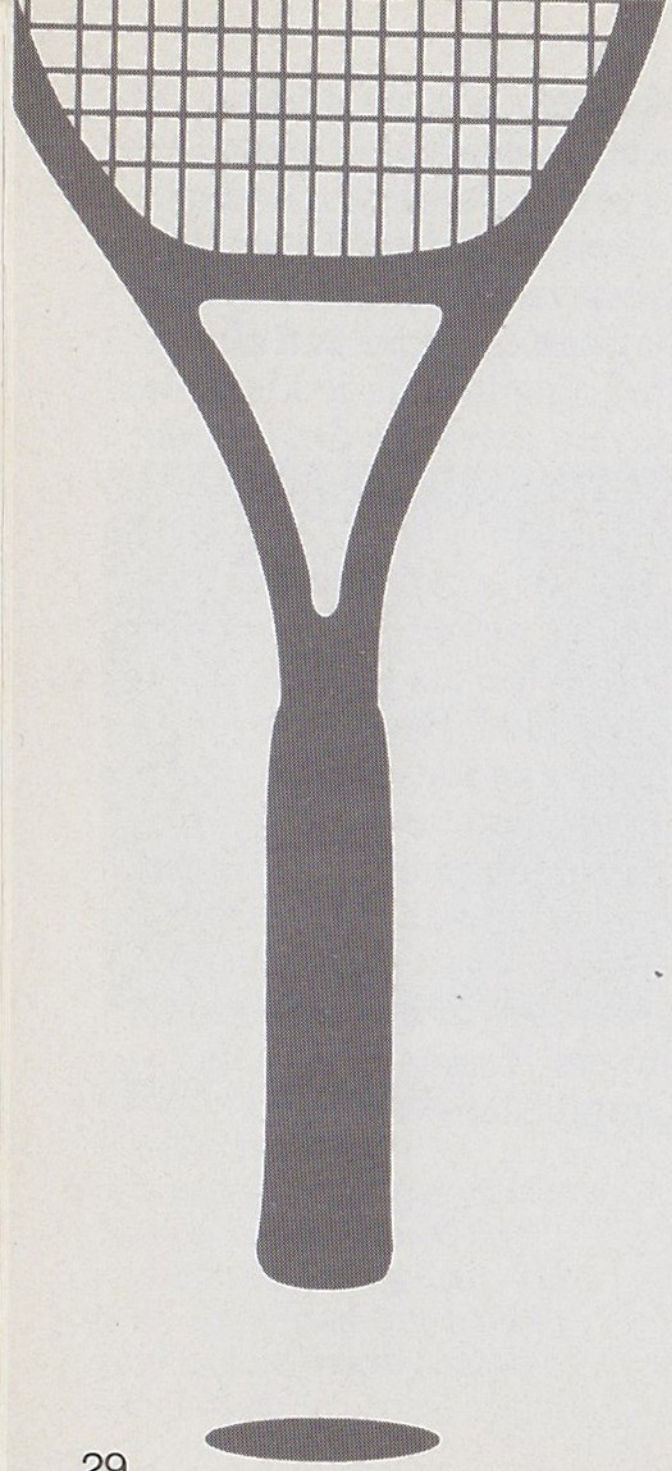
Over het spel

Speel de wedstrijd van je dromen! Jij kunt Mark of Nancy worden en alle actie van de baan ervaren als je tegen tegenstanders van wereldklasse speelt op weg naar de "Grand Slam". Maar eerst moet je in de Asmik Open uitkomen om je te kwalificeren voor de vier daarop volgende belangrijke toernooien: de Open Toernooien van Australië en Frankrijk, Wimbledon en het Open Toernooi van de Verenigde Staten. Speel enkelspellen tegen een vriend of vriendin of tegen de computer, of dubbelspellen met Mark of Nancy om de computer te verslaan. Speel met maximaal vier vrienden of vriendinnen per keer!



Four Players' Tennis geeft je volledige controle over de bal. Sla een passeerslag dwars over de baan of langs de lijn; speel vanaf de achterlijn; serveer en volley; sla een perfect drop shot; of maak de wedstrijd af met een smash boven je hoofd. Net als de profs kun je zelf de snelheid van je service bepalen en de bal effecten meegeven als topspin, een slice, een drop shot of zijspin. Als je klaar bent, kun je een "Wonderklap" geven, een klap die je moet zien om het te geloven.

Terwijl jij speelt, staan Mark en Nancy je terzijde met adviezen met een druk op de knop. Ze geven je tips om je tegenstander te verslaan en juichen je toe als je wint. Je kunt ook zelf je eigen speler ontwikkelen. Naarmate je beter wordt, nemen de vaardigheden van jouw speler ook toe. Aan het begin kun je punten verdelen voor vaardigheden als snelheid, uithoudingsvermogen, kracht, lenigheid, concentratie en techniek. Hoe vaker je wint, hoe meer punten je verdient, waardoor je uiteindelijk een speler wordt die ook aces kan serveren! Ga dus samen met een prof de baan op. Bij Four Players' Tennis ben jij de enige die tussen jezelf en een "Grand Slam" staat!



SPELREGELS VAN TENNIS

Scoren

Om een "game" te winnen moet je vier punten behalen: het eerste punt heet 15, het tweede 30, het derde 40 en het vierde "game". De speler die als eerste deze vier punten behaalt wint. Als beide partijen 40 punten hebben, wordt de stand "deuce" (spreek uit djoez) genoemd. In dat geval moet één speler of één koppel tweemaal achter elkaar een punt scoren om te winnen.

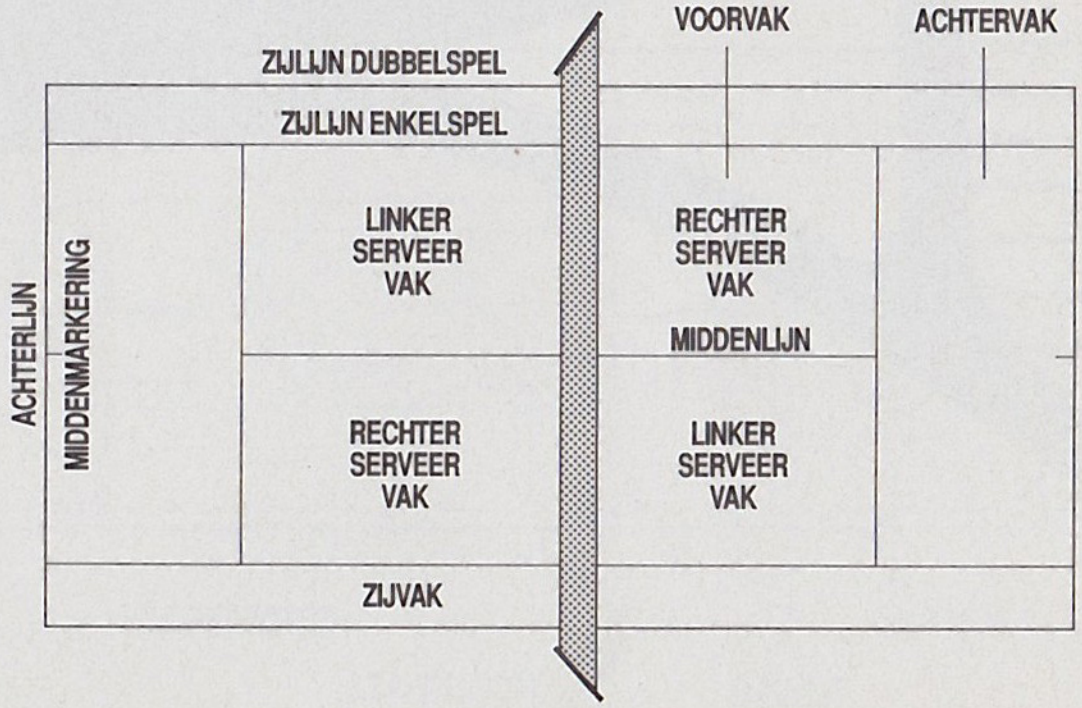
PUNT	SCORE	NAAM
0	0	LOVE
1	15	FIFTEEN
2	30	THIRTY
3	40	FORTY
4		GAME

Eén set bestaat uit zes games. De speler die als eerste deze zes games wint en een voorsprong heeft van twee games, wint de set. Als de stand op 6-6 komt te staan, wordt er een "tie break" gehouden. In dat geval wint de zijde die met een voorsprong van twee punten als eerste zeven punten behaalt de game.

De wedstrijd bestaat uit 3 sets. Gewoonlijk bestaat een herenwedstrijd uit 5 sets, maar dat aantal is verminderd om het spel sneller te maken. De zijde die als eerste twee sets wint, wint de wedstrijd.

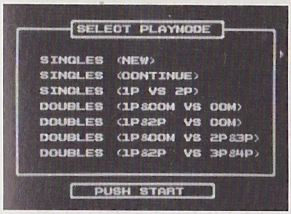
Serveren

Bij het serveren gaat degene die serveert afwisselend aan de linker- en de rechterkant van de baan staan. Bij de aanvang van elke game wordt rechts begonnen. De bal moet over het net gaan in het serveervak schuin tegenover de plaats vanwaar geserveerd wordt terecht komen.



Beslissingen

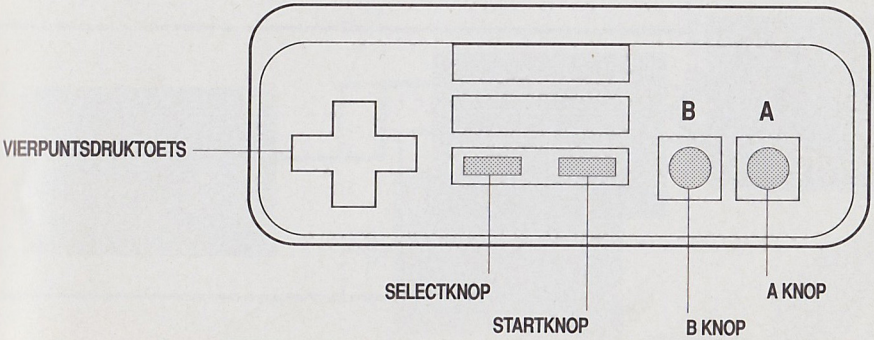
Ballen op de lijn zijn goed. Er wordt "out" (uit) geroepen als de bal helemaal buiten de buitenste lijnen terecht komt. Een "let" wordt gegeven als de service het net raakt maar in het servicevak terecht komt. Een "let"-service wordt opnieuw genomen. Er wordt "fault" (fout) geroepen als een service niet in het juiste serveervak terecht komt. Maak je bij het serveren twee maal achtereen een fout, dan verlies je een punt.



HOE JE BEGINT

Kies eerst de gewenste speelstand.
Druk in het openingsscherm op de Startknop en gebruik de Vierpuntsdruktoets en de Startknop om je keuze te bepalen.

Singles (New) = Enkelspel (Nieuw)
Singels (Continue) = Enkelspel (Doorgaan)
Doubles (1P) = Dubbelspel (1 Persoon)
Doubles (2P) = Dubbelspel (2 P)
Doubles (3P) = Dubbelspel (3 P)
Doubles (4P) = Dubbelspel (4 P)
VS Play = "VS"-spel

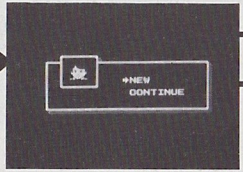


De enkelspel-stand ("New" & "Continue")

Kies eerst de gewenste speler.
Gebruik daarvoor de Vierpuntsdruktoets en de A knop. Gebruik de A knop om door te gaan.
Mark
Nancy
Meisje ("Girl")
Jongen ("Boy")

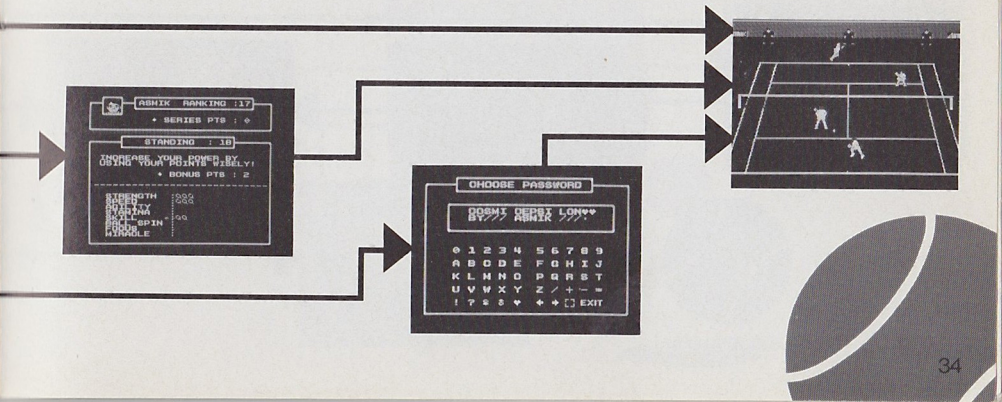
Als je voor jongen ("Boy") of meisje ("Girl") kiest, kies dan ook voor "New" (nieuw) of "Continue" (doorgaan). Kies je voor "New", geef hem of haar dan een naam.
Gebruik de Vierpuntsdruktoets om de letters te selecteren. Gebruik de B knop om die te wissen. Druk op de A knop om door te gaan.

Nadat je je speler of speelster een naam hebt gegeven, moet je de krachtpunten verdelen.
Zie Speciale Extra's voor nadere details. Gebruik de Vierpuntsdruktoets en de A knop om te kiezen. Gebruik de B knop om iets te wissen.



Druk op "Continue" als je een speler wilt gebruiken die je zelf hebt ontwikkeld. Zie Speciale Extra's voor nadere details. Kopieer alle letters die je in het Paswoord-menu tegenkomt waar je tijdens een enkelspel bij kunt. Gebruik de Vierpuntsdruktoets en de A knop om te kiezen. Gebruik de B knop om iets te veranderen. Druk op de A knop om door te gaan.

Voordat de wedstrijd begint zie je op het scherm de plaats ervan in de serie toernooien, evenals de gegevens over je tegenstander, het scorebord en de baan waarop je speelt.

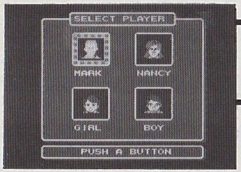


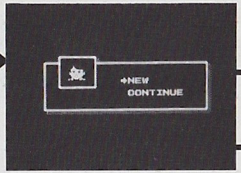
Dubbelspel-stand (1-4 spelers)

Kies de gewenste speler of speelster.
Zie Enkelspel-stand voor nadere details. In de 1P Dubbelspel-stand speelt de computer samen met jou.

Als je voor jongen ("Boy") of meisje ("Girl") kiest, kies dan ook voor "New" of "Continue". Kies je "New", geef de jongen of het meisje dan ook een naam.

Nadat je je speler of speelster een naam hebt gegeven, moet je je krachtpunten toewijzen.
Zie Enkelspel-stand en Speciale Extra's voor nadere details.

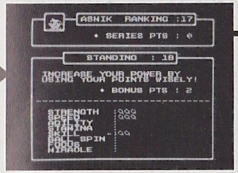


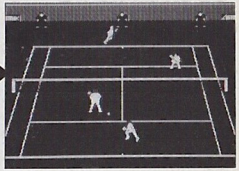


Als je voor "Continue" kiest, voer dan je Paswoord in.
Zie Enkelspel-stand voor nadere details.

Kies de plaats van het toernooi.
Gebruik de Selectknop en de Startknop om te kiezen:
Australische Open
Franse Open
Wimbledon
V.S. Open

Voor het begin van de wedstrijd zie je op het scherm de plaats van de wedstrijd, de toernooipositie, de gegevens over je tegenstander, het scorebord en de baan.



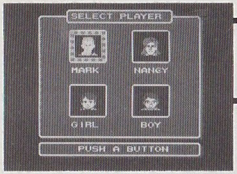


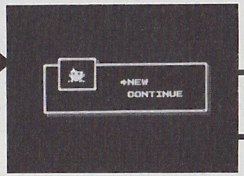
"VS"-stand (alleen enkelspel)

Kies de gewenste speler of speelster.
Zie Enkelspel-stand voor nadere details.
Als je voor jongen ("Boy") of meisje ("Girl") kiest, kies dan ook voor "New" of "Continue".

Kies je voor "New", geef de jongen of het meisje dan een naam.
Zie Enkelspel-stand voor nadere details.
Nadat je je speler of speelster een naam hebt gegeven, moet je je krachtpunten verdelen.

Zie Enkelspel-stand voor nadere details.
Als je voor "Continue" kiest, voer dan je Paswoord in.
Zie Enkelspel-stand voor nadere details.





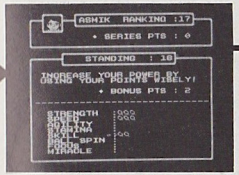
Kies het oppervlak van de baan.
Gebruik daarvoor de Selectknop. Druk op de Startknop om door te gaan.

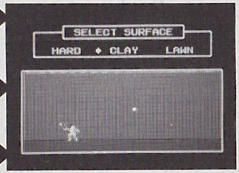
Hard - bal stuitert hoog op, balsnelheid blijft hoog, voordeel voor spelers aan het net.

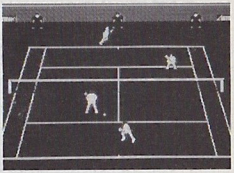
Klei ("Clay") - bal stuitert laag op, balsnelheid wordt minder, nadeel voor netspelers.

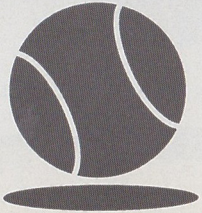
Gras ("Grass") - bal stuitert laag op, balsnelheid wordt minder, nadeel voor netspelers.

Voordat de wedstrijd begint zie je het volgende op het scherm: de gegevens over je tegenstanders, het scorebord en de baan.



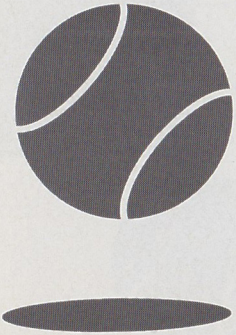






HOE JE HET SPEELT
Met de Controller

+ TOETS	A KNOP	B KNOP	A + B
Verplaats speler	Opgooi Snelle service	Opgooi Trage service	Sprong Wonder-snelheid
	Slag vanaf de grond, Volley, Smash	Lob	



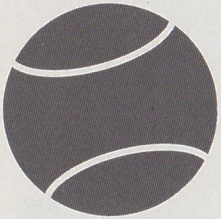
Hoe je de snelheid van je service controleert.
Druk op de A of de B knop om de bal in de lucht te gooien en druk vervolgens op de A knop voor een snelle service of op de B knop voor een trage service.

Hoe je de snelheid van je grondslagen controleert.
Hoe langer je de A knop ingedrukt houdt, hoe krachtiger de slag en hoe verder de bal komt, en andersom natuurlijk.

Hoe je de richting van je grondslagen bepaalt.
Als de bal tijdens een voorhandslag vóór het lichaam wordt geraakt, gaat hij naar links. Wordt hij achter het lichaam geraakt, dan gaat hij naar rechts. Maar als hij te laat wordt geraakt, komt hij in het net terecht. Ook als je de bal dicht bij je lichaam raakt gaat hij naar links en raak je hem ver van je lichaam, dan gaat hij naar rechts. Bij een slag met je backhand werkt dat andersom.

HOE JE HET SPEELT

Met de Controller

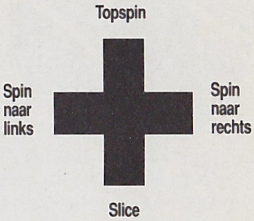


+ TOETS	A KNOP	B KNOP	+ TOETS & (A + B)
↑ Topspin ↓ Kapslag	Snelle service	Trage service	←→ Duik, Wonderspiraal
←→ Zijspin	Grondslag Volley, Smash	Lob	↑ Wonder-return ↓ Wonderlob ↖↗ Wonder-splitsing

Lobs
Druk op de B knop. Je kunt de kracht, de richting en de spin van je lobs controleren als bij grondslagen.

Netspel
Als je naar het net toe gaat, kun je, afhankelijk van de hoogte waarop de bal naar je toekomt, volleyen of smashen. Denk er aan dat je niet te lang op de A knop blijft drukken, anders gaat de bal over de achterlijn.

Effectballen
Tijdens je slagen kun je met de Vierpuntsdruktoets een "spin"-effect geven aan je service of je return. Druk op de Vierpuntsdruktoets en tegelijkertijd of kort daarna op de A of de B knop.



Hoe het spin geven aan de bal je slag beïnvloedt.
Met topspin of bovenspin gaat de bal hoger over het net en valt vervolgens vrijwel loodrecht naar beneden, waarna hij hoog opstuit.
Met een slice of onderspin blijft de bal als het ware drijven, waarbij hij voorwaartse snelheid verliest en laag terugstuit.
Met zijspin zwenkt de bal af in de richting van de spin.

HOE JE HET SPEELT

De Wonderslagen

Naarmate je meer wonderpunten ("miracle points") verzamelt, kun je die gebruiken voor Wonderslagen. Je kunt die Wonderslagen gebruiken tijdens een service of bij returns. Druk tegelijkertijd op de Vierpuntsdruktoets en op de A en de B knop.

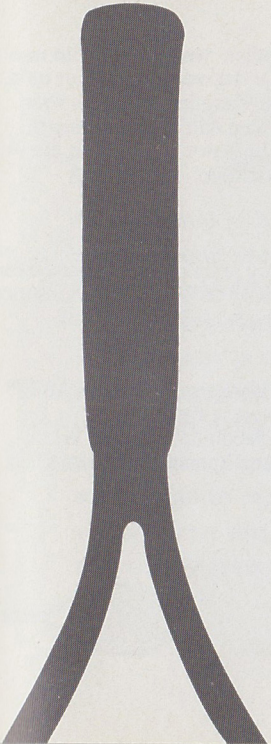
Wonder-return - de bal komt terug zonder te zijn aangeraakt.

Wonder-lob - de hoge bal verdwijnt in de hemel en komt daaruit tot verrassing van je tegenstander weer naar beneden vallen.

Wonder-spiraal - bij deze slag beweegt de bal zich als een spiraal door de lucht.

Wonder-splitsing - deze bal lijkt zich op te splitsen in miljoenen ballen.

Wonder-snelheid - een supersnelle, verblindende return.



SPECIALE EXTRA'S

Hoe je je eigen speler ontwikkelt (alleen in de Enkelspelstand).
Bij dit spel is het mogelijk je eigen figuur te creëren. Eerst kies je voor jongen ("Boy") of meisje ("Girl") en daarna ga je de gewenste speler gestalte geven. In eerst instantie krijg je 20 punten die je over acht kracht-categorieën mag verdelen. Elke keer als je wint krijg je 4-12 bonuspunten toegewezen die je kunt gebruiken om de vaardigheden van je speler of speelster te verbeteren.

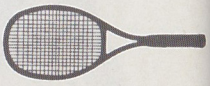
8 Kracht-categorieën

- **Kracht** ("Strength") - Verhoogt de snelheid van de slagen.
- **Snelheid** ("Speed") - Verhoogt je loopsnelheid.
- **Lenigheid** ("Agility") - Voor grotere versnelling en snelheid.
- **Uithoudingsvermogen** ("Stamina") - de lichaamsenergie voor de drie bovengenoemde categorieën.
- **Vaardigheid** ("Skill") - verhoogt hoek waaronder wordt geslagen.
- **Balspin** ("Ball Spin") - verhoogt de spin.
- **Focus** - de mentale energie die aan de twee hierboven genoemde categorieën kan worden besteed.
- **Wonder** ("Miracle") - Wonderkracht - die heb je nodig om Wonderslagen te kunnen maken.

Paswoord
De gegevens over je speler of spelers worden bewaard in een paswoord. Tijdens het spel kun je dat raadplegen door op de Selectknop te drukken en met de Vierpuntsdruktoets voor "Password" (paswoord) te kiezen en dan op de A knop te drukken. Je moet de gehele symbolenset kopiëren en die weer invoeren als je daarom in de "Continue"-stand wordt gevraagd.

Advies
Voortdurend staan Mark of Nancy je terzijde om je adviezen te geven. Druk tijdens het spelen op de Selectknop, kies met de Vierpuntsdruktoets voor "Advice" (advies) en druk vervolgens op de A knop.

Bekijk met één oogopslag je huidige positie in de ASTP-rangorde en de ontwikkeling van je figuur.
Druk tijdens het spelen op de Selectknop, kies met de Vierpuntsdruktoets voor "Ranking" (positie) of "Status" en druk op de A knop.



⚠ WAARSCHUWING ⚠

GEEN PROJECTIE TV GEBRUIKEN

Gebruik met je Nintendo Entertainment System (NES) en NES spellen geen projectie TV. Als je videospellen met stilstaand beeld of tekeningen gebruikt met je projectie TV kan je TV blijvend beschadigd worden. Dergelijke schade kan voorkomen worden door je videospel op stop of pauze te zetten. Als je met NES spellen een projectie TV gebruikt zal Nintendo niet verantwoordelijk zijn voor enige schade. Deze situatie is niet veroorzaakt door een defect in de NES of NES spellen; andere stilstaande of repeterende beelden kunnen dergelijke schade veroorzaken aan een projectie TV. Neem a.u.b. kontakt op met uw TV leverancier voor verdere informatie.

90 DAGEN GARANTIE

Nintendo Entertainment System GAME PAKS

BANDAI B.V. («BANDAI») garandeert aan de eerste consument - koper/gebruiker dat dit Nintendo Entertainment System Game Pak («Pak») gedurende 90 dagen na aankoop geen materiaal - of constructiefouten zal vertonen.

Indien toch een defect optreedt dat gedekt wordt door de onderhavige 90 dagen garantie, zal BANDAI het Pak kosteloos repareren of vervangen, zulks ter harer keuze. Om van deze service gebruik te kunnen maken, retourneert u het Pak aan uw Nintendo dealer, dan wel, voldoende gefrankeerd en met volledig aankoopbewijs aan:

BANDAI B.V.
T.a.v. Nintendo
Technische Dienst
Postbus 6123
4000 HC TIEL
NEDERLAND
Tel. 03440-14234

BANDAI B.V.
T.a.v. Nintendo
Technische Dienst
Postbus 271
B-1020 BRUSSEL
BELGIE
Tel. 02-4789048

Paks welke zonder geldig aankoopbewijs of na het verstrijken van de 90 dagen termijn worden aangeboden, zullen gerepareerd of vervangen worden - en zulks naar keuze van BANDAI - tegen de buiten de garantie vallende kosten. Belt u van tevoren over de kosten met de BANDAI/ Nintendo consumentendienst op tel. nummer 03440-14234 (Nederland), of 02-4789048 (België).

Deze garantie geldt niet als het Pak beschadigd is door onachtzaamheid, ongeluk, misbruik of indien veranderingen aan het Pak zijn aangebracht na de aanschaf.

MEMO

MEMO

20303

Nintendo®

BAN DAI

DISTRIBUTED BY BANDAI
MADE IN JAPAN BY NINTENDO
DISTRIBUE PAR BANDAI
FABRIQUE AU JAPON PAR NINTENDO

PRINTED IN JAPAN
IMPRIME AU JAPON